ピーエスエックス

PRESS X

digizin za PlayStation kulturu

BROJ 0
siječanj 2021.

TEMA BROJA
PlayStation 5

RECENZIJA
Demon's Souls
NAJBOLJA PLAYSTATION 5 IGRA?

RETRO OPIS
Tombi!

Izdavač: PlayStation 5 (Hrvatska) neslužbena Facebook grupa
Uredništvo: ???
Pokretač: Martin Perušić (mpx)
Dizajn naslovnice: Renato Pedišić
Suradnici: Goran Fogart Foggy, Marko Lončarić - MarkaN, Renato Pedišić, Josip Vladić, Bruno Mihelčić, Dino Markuš, Bruno Žigić - SirBaronSand
Vanjski suradnik: Marko Maky
Podrška: Joel Drake, Elvis Jukić, Dino Petrinić, Fiorito Filipovich
Anime: Matea Koreny
Nogomet: Goran Tomičić
Dopisnik iz Rijeke: Goran Mrle Drenški (Godsmacker X)
Posebna zahvala: Opsidijan Šapat, Sabina Stepić

Pilot broj uz originalne autorske tekstove i prerađene postojeće članke (uz dopuštenje originalnih autora) sadrži placeholdere.

PRESS X je besplatni digitalni magazin nastao iz neslužbene PlayStation 5 (Hrvatska) Facebook grupe
Email adresa: psx5hr@gmail.com

Za dodatni svakodnevni sadržaj posjeti: https://www.facebook.com/groups/psx5hr

SADRŽAJ

40
Recenzija: Astro Bot

42
Recenzija: Demon's Souls

51
Moja prva ljubav

53
Bilo nekoć davno

68
Feljton

28
Tema broja: PlayStation 5

Sve dobro i loše konzole koja nije razočarala

4
Riječ uredništva

7
Predstavljamo - Croteam

12
Oni dolaze
Pregled nadolazećih PlayStation 5 igara u 2021. godini

19
Prvi pogled: Final Fantasy XVI
Najbolji JRPG za PlayStation 5?

32
Prvi dojam - Cyberpunk 2077

45 & 46
??? Report

47
RETRO OPIS # 1
Rayman

49
RETRO OPIS # 2
Tombi !

55
Anime osvrt
Golden Kamuy

58
Nogomet!

67
NESTALI U 60 SEKUNDI
Onimusha

PSX

PRESS X JE STIGAO !

I8 godina nakon prestanka izlaženja omiljenog časopisa PSX, na virtualne kioske pristigao je novi časopis namijenjen vlasnicima PlayStation konzola.

Pred vama je nulti broj nastao kao rezultat višemjesečnog rada. Ideja za pokretanje časopisa kuhala se već duže vrijeme. Potaknuti uspjehom neslužbene PlayStation 5 (Hrvatska) Facebook grupe okuražili smo se.

PRESS X je zamišljen kao besplatni digitalni mini magazin koji će izlaziti nekoliko puta tijekom godine. Uz dobro poznate rubrike (vijesti, najave, recenzije igara, retro opise, Japan report) donosit će zanimljive članke koje neće biti moguće pronaći u tradicionalnim medijima.

Članovi uredništva i ekipa suradnika su ljudi koji imaju višegodišnje iskustvo u novinarskim vodama. Neki od njih su pisali za domaće gaming portale i tiskane medije.

Prilikom izrade ovoga broja, dok smo se prisjećali davnih vremena i odlaska na kioske, nekoliko puta su nam zasuzile oči.

Finalni proizvod koji držite u rukama, odnosno listate na ekranu izgledom podsjeća na pravi časopis. Nadamo se kako ćete uživati u čitanju, jednako kako smo mi uživali u stvaranju. Pohvale, prijedloge, kritike, upite za suradnju možete poslati na redakcijski e-mail: psx5hr@gmail.com.

Sljedeći broj I izlazi tijekom travnja 202I. godine.

UREDNIŠTVO

PLAYSTATION 5 (Hrvatska) neslužbena Facebook grupa

- neslužbena PlayStation 5 (Hrvatska) Facebook grupa pokrenuta je 11. lipnja 2020. godine radi nezadovoljstva postojećim grupama
- svakodnevno se prenose i objavljuju vijesti, traileri, slike iz igara, retro objave itd.
- na današnji dan (28.12.2020.) broj članova iznosi 2058 osoba, od toga 96 % muškaraca i 4 % žena
- najveći broj članova ima između 25 – 34 godine
- većini članova prva PlayStation konzola je bio originalni PlayStation (PS1, sivonja, plejka)
- najviše članova je iz Zagreba, dok se Rijeka nalazi na drugome mjestu
- aktivnost i podrška članova je na visokoj razini – uz kvalitetne objave vode se konstruktivne rasprave
- postavljeno je preko 200 pitanja članova na koje je odgovoreno
- https://www.facebook.com/groups/psx5hr

STRUČNI ČLANAK

LINK

PREDSTAVLJAMO

Croteam je nezavisni razvojni studio sa sjedištem u Zagrebu. Pokrenut je tijekom Domovinskog rata 1992. godine. Prve komercijalne igre su na tržištu izdali sredinom 1990-tih godina.

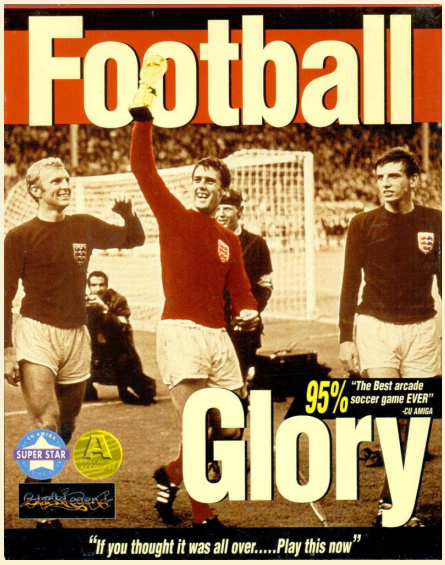
Danas razvijaju igre za razne platforme (PC, Mac, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS, Android i VR platforme).

U Hrvatskoj i u svijetu su najpoznatiji po igrama iz Serious Sam serijala.

Serious Sam logo

PRVI MAČIĆ

Football Glory (1994) / Amiga

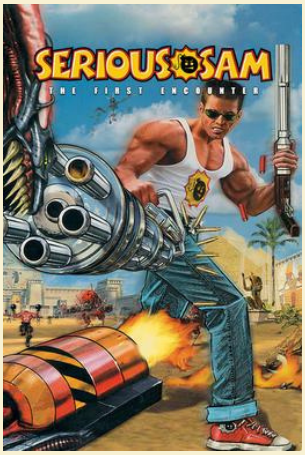


- **nogometna igra inspirirana tada popularnim Sensible Soccerom**
- **u odnosu na konkurenciju sadrži razne dodatne nesportske animacije (uletavanje ženskih streakera na teren, huligansko nasilje, bacanje baklji na teren, mogućnost sukoba sa sucem)**
- **britanski časopis CU Amiga dao ocjenu 95 / 100**
- **1995. godine izdana MS DOS verzija**

NOGOMET

HALL OF FAME

Serious Sam serijal



Prva igra iz serijala izašla je 2001. godine. Zahvaljujući brzoj akciji, crnom humoru i moćnom Serious Engineu postigla je odličan uspjeh na tržištu. Svijet je bio oduševljen! Uslijedili su nastavci, portovi, HD verzije i VR izdanja.

Aktualni nastavak, Serious Sam 4 izašao je 24. rujna 2020. za osobna računala i Stadiu. Kao i prethodnici, odlično je prihvaćen od strane igrača. Izlazak PlayStation 4 verzije je predviđen tijekom 2021. godine.

Serious Sam HD - The First Encounter

Umorni ste od silnih kompliciranih pucačina koje imaju priču i taktiku? Dosta vam je igara za koje morate naprezati vaše cijenjene moždane vijuge i jedino za čime zapravo žudite jest jednostavno i zabavno napucavanje blesavih čudovišta do mile volje? E, pa ne gledajte dalje jer...

Dobri stari Serious Sam se vratio! Opet! Kako to kažu sami proizvođači: "Now CroTeam has released the same fu*king game... in High Definition!"

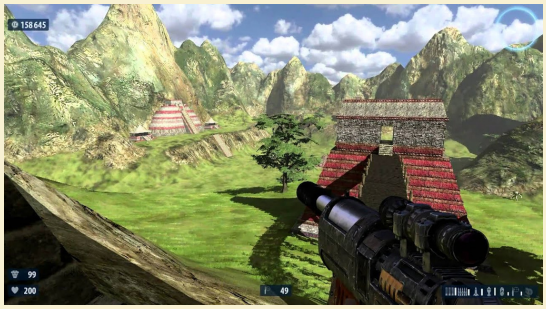
S obzirom na kvalitetu igara u ovome žanru, ja sam na novom PC-u znao ponovno odigrati stari Serious Sam - The First Encounter i sada kad je izašao HD, bilo je samo pitanje vremena kad će se ponovo odigrati. I tako je počela još jedna brutalna avantura Sama Stonea u pustinjama Egipta u potrazi za elementima koji će spasiti prošlost i budućnost planeta Zemlje.

Čudovišta ružna, blesava i glupa kakva jesu ne gube onaj retro šarm, a opet dovoljno su svojom brojnošću izazovni da vam se zgade svojim napadajima pa da ih s guštom napucate. I to je ono što je za očekivati od ovakve igre i što smo prije dobili, no ono po čemu se ova igra razlikuje od prijašnjih jest HIGH DEFINITION.

Ako ste mislili da je Croteam nešto prepustio slučaju možete slobodno odahnuti. Ne radi se samo o višim rezolucijama u staroj igri, nego o pravom portu. Gotovo sve je jednostavno bolje, detaljnije i "efektnije" nego u originalu.

Croteamovci su promjenili i vremenska razdoblja na nekim levelima. Tako je primjerice Karnak umjesto zvjezdane noći upao u sumrak, dok se jedan Luxor iz dana preselio u noć. Također, nešto tamnije razine poput podzemlja Memphisa malo su posvijetljene što ja smatram pozitivnim jer ono prije je znalo biti pravi rezultat frustracija. Refleksije svijetlosti, sjene, modeli i interakcija su modificirani na kvadrat!

Mali, ali značajan pomak u igrivosti također je primjetan. Iako Sam koristi uglavnom stare fore, čudovišta kao da su evoluirala. Beštije su žešće i bolje znaju udarati. Nije da ne možete i dalje raditi totalne budale od njih, ali na nekim razinama predstavljaju opak izazov i znaju izluditi. Tako recimo na Memphisu ni na srednjoj težini ne može se preživjeti stampedo Kleer Skeletona bez par majstorskih trikova. Archanoidi su ostali iritantni kao i Harpije te Gnaarovi, no sva sreća da relativno brzo padaju. Oni iz teške kategorije; bikovi, reptili i Biomechanoidi, Lava Golemi... ostali su gotovo isti.



Ovaj Serious Sam bolje i zvuči. Pritom ne mislim samo na portanje zvuka za Surround i HD već baš preradu postojećih. Isto tako i arsenal oružja koja su zahvaljujući novim teksturama i efektima ostala svježa pa je gušt nesumnjivo veći u originalu, iako, gotovo ništa ne može vratiti onaj doživljaj prvog prelaženja igre iz 2001. Tu su i oružja iz Second Encountera, no njih se normalnim putem ne može nabaviti. Uglavnom što se igrivosti tiče, Sam je još jednom položio ispite, no nebi se bunili da su dodali nešto novo...

Serious Sam HD je prvenstveno napravljen za novije igrače koji ga nisu igrali prije kad je bio aktualan. Tu i tamo će se naći koji fanatik ili zaigrani igrač poput mene koji će još jednom svoje vrijeme posvetiti kreativnom kaosu, no nažalost igra kakva je - bez većih promjena neće se nešto puno vrtjeti u kompjuterima i konzolama.

Ako želite spasiti svijet od najgorih i najblesavijih čudovišta koja su ikada kročila kandžama, šapama, kopitima, ticalima... khm... drevnim Egiptom u čistom HD-u, samo izvolite. Ostali ipak neka čekaju nove nastavke i bolja riješenja.

DOJAM: Dobri stari Serious Sam za nove generacije gamera.

Marko Lončarić MarkaN

Opis originalno objavljen na hrvatskom gaming e-zineu LOCK 'N' LOAD dana 10. 12. 2009.

ONI DOLAZE

PREGLED NADOLAZEĆIH PLAYSTATION 5 IGARA U 2021. GODINI

GRAND THEFT AUTO V

Igra koja je prisutna u našim životima više od punih sedam godina dolazi na novu generaciju konzola pa tako i na PlayStation 5. Izlazak je predviđen u drugoj polovici 2021. godine sa svim podrškama za novi DualSense kontroler, a također će kao posebno izdanje izaći I samostalni GTA Online. Rockstar Games u suradnji sa Sony Entertainment Interactive odlučio je svakom igraču koji igra GTA Online do izlaska podrške za PlayStation 5 dati po $1,000,000 svaki mjesec do službenog datuma izlaska koji nam još uvijek nije poznat.

GRAN TURISMO 7

GT 7 je igra koja se gradi na 23 godine iskustva Gran Turismo serijala. Nakon neslavnog dočeka GT Sporta od strane pravih obožavatelja serijala, GT 7 će imati Career mode isto tako i uređivanje vozila. Stazeće biti bazirane na GT Sport dijelu serijala ali vraćaju se i dobro poznate staze kao što su Trial Mountain, pa čak i Deep Forest i Grand Valley. Po onome što znamo mnoštvo staza će se vratiti kao ljepše i bolje verzije iz prijašnjih nastavaka serijala Gran Turisma. Igra izlazi tijekom 2021. godine.

20. siječnja 2021.

5. veljače 2021.

RATCHET AND CLANK: RIFT APART

Nadolazeći naslov iz serijala Ratchet and Clank je novi nastavak platformerske TPS igre u kojoj igrač kontrolira glavnog lika Ratcheta uz kojeg putuje vjerni suputnik i pomagač robot Clank. Igrači će ovoga puta putovati kroz više dimenzija kako bi zaustavili zlog vladara kojemu je namjera uništiti sva živa bića kroz beskonačno puno galaksija. Igra će u potpunosti podržavati mogućnosti DualSense kontrolera. Izlazak predviđen tijekom 2021. godine.

HOGWARTS LEGACY

Hogwarts Legacy je nova igra iz Harry Potter univerzuma za čiju je izradu zadužen Avalanche Software U naravi je akcijski RPG otvorenog svijeta smješten u svijet čarobnjaštva u 1800-tim godinama. Igrači će iskusiti život učenika u Hogwarts školi vračanja i čarobnjaštva. Uz istraživanje zanimljivih i čudnovatih lokacija, igrači će koristiti dobro poznate čarolije iz knjiga i filmova. Datum izlaska nije otkriven, ali pretpostavljamo kako će igra izaći krajem 2021. godine.

HORIZON FORBIDDEN WEST

Nasljednik dobro prihvaćene Horizon: Zero Dawn igre donosi nam nastavak putovanja glavne junakinje Aloy na samome zapadu Amerike u post-apokaliptičnom svijetu gdje će se boriti protiv novih i naprednijih robota i strojeva. U odnosu na prethodnika , potvrđeno je kako će biti veća, a kao poslasticu za ljubitelje ronjenja ubačeno je istraživanje podvodne flore i faune. Najraniji mogući izlazak je moguć krajem 2021. godine.

Destruction AllStars (veljača 2021.)

Balan Wonderworld (26. ožujak 2021.)

RESIDENT EVIL VILLAGE

Nova generacija survival horora se vraća u obliku Resident Evil VIllagea - osmog glavnog nastavka u Resident Evil serijalu. Godinama nakon tragičnih događaja iz Resident Evil 7 biohazard, glavni protagonist Ethan Winters je okrenuo novi list sa suprugom. Živjeli su u miru dok im Chris Redfield, dobro poznati lik iz prijašnjih igara Resident Evil serijala, ne poremeti dugo očekivani mir I shrvanog Ethana zaputi u nove noćne more u potrazi za odgovorima. Prema nepotvrđenim glasinama izlazak igre je predviđen u listopadu 2021. godine.

YAKUZA: LIKE A DRAGON

Dobro poznati Yakuza serijal 2. ožujka 2021. godine vraća se u obliku tradicionalnog JRPG-a ! Svaka sličnost sa Dragon Quest serijalom je slučajna. Sretni Japanci u avanturi uživaju od početka ove 2020. godine - dojmovi su više nego pozitivni. Strogi Famitsu igru je ocijenio izuzetno visokih 38 od 40 ! Uz Resident Evill Village najočekivanja igra spiritus movensa mpx-a.

4. veljače 2021.

26. ožujka 2021.

The Lord of the Rings: Gollum (TBA)

Deathloop (20. svibanj 2021.)

Hood: Outlaws & Legends (10. svibnja 2021.)

Back 4 Blood (22. lipanj 2021.)

2021 ?

PRVI POGLED

Final Fantasy serijal unatoč dvoznamenkastom broju glavnih nastavaka ne posustaje. Prije nekoliko mjeseci službeno je najavljena šesnaesta igra iz serijala prigodno nazvana Final Fantasy XVI. Kako su pojedini članovi X tima veliki ljubitelji JRPG-ova, na uredničkom kolegiju odlučeno je da će grandiozni članak biti prva tema redovne JRPG rubrike.

Inicijalna ideja je bila poslati suradnike u Japan, u posjet Squaresoftovim uredima. Nažalost, zbog više sile (op. uredništva: epidemije koronavirusa) do važnih informacija smo došli zaobilaznim putem. Moogle pismonoša je zahvaljujući crnom chocobou u razumnom roku u redakciju dostavio najnovije informacije. U nastavku članka uz najnovije slike ukratko donosimo pregled najvažnijega.

Radnja je tradicionalno smještena u posve novom svijetu Valisthei prepunom moćnih kristala. Otkrivena su imena nacija: Grand Duchy of Rosaria, Holy Empire of Sanbreque, Kingdom of Waloed, Dhalmekian Republic, Iron Kingdom i Crystalline Dominion. Više nego očito je kako je srednjovjekovna Europa bila izvor inspiracije.

Prekrasnim srednjovjekovnim fantasy lokacijama uz brojne beštije (gobline, i ostala dobro poznata stvorenja) obitavaju smrtonosna moćna stvorenja po imenom Eikoni. U slučaju da vam naziv djeluje poznato, radi se o summoned monsterima (GF-ovima, esperima, astralsima). Squaresoft ima naviku reciklirati nazive tih divnih stvorenja.

Svaka nacija ima svoga Eikona zaštitnika. Samo odabrani blagoslovljeni pojedinci mogu ih prizivati. Pojedine nacije ne gledaju blagonaklono na te pojedince. U nekima su tretirani kao zvijezde sa svim počastima, dok su drugdje prisiljeni se boriti za interes države u neprekidnim unutrašnjim i vanjskim sukobima.

Zahvaljujući kristalima, ljudi su počeli živjeti kvalitetnijim životom. Magija čini čuda, ali i donosi opasnosti. Centralni motiv je sukob između zaraćenih strana. Rat bijesni nekoliko generacija. Mir nikada nije bio dalji.

Predstavljeni su glavni likovi Clive Rosfield, Joshua Rosfield i Jill Warrick. Imena na prvu djeluju kao da su ispala iz Resident Evil serijala. Morali smo dvaput provjeriti da nismo omaškom dobili izvještaj iz Racoon Cityja.

Clive

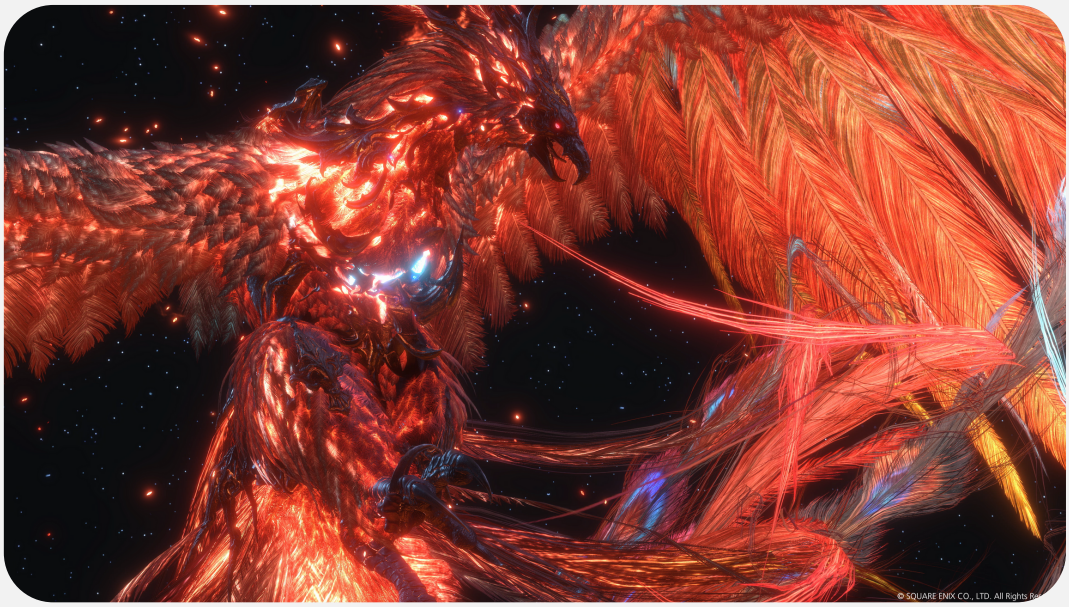
Jill

Joshua

Clive, prvorođeni sin nadvojvode od Rosarie je najvažniji lik.

Njegova priča je tragična. Trebao je naslijedi moć prizivanja vatrenog Eikona. Iz nepoznatog razloga odlučio se odreći prizivanja u korist mlađeg brata Joshue. Imao je planove za miran život, ali sudbina je htjela drugačije. Preživjevši pokolj mračnog Eikona Ifrita promjenio se. Nakon oporavke od doživljene traume, zarekao se za osvetu.

Javno dostupni trailer uz naznaku priče prikazuje borbu. Sustav nam djeluje poznato, kao da smo ga već negdje vidjeli. Ne bi nas čudilo da je Squaresoft iskoristio gameplay elemente iz ranijih igara. Nažalost, više od toga nismo vidjeli niti saznali. Detalji u vezi priče, načina igre, veličine i broja lokacija se kriju kao zmije noge. Za očekivati je kako će svijet biti primjerene veličine. Nadamo se kako ispuna neće zakazati. Uz glavnu priču, očekujemo uvrštenje brojnih zanimljivih questova i mini igara.



Nepoznato je hoće li ovoga puta Squaresoft izdati demo verziju.

Izlazak Final Fantasyja XVI za PlayStation 5 očekujemo tijekom 2022. godine. Više informacija će biti otkriveno uskoro.

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

PlayStation 5 Pro?

PlayStation 5, u ovome trenutku najtraženija konzola na svijetu "uskoro" bi mogla dobiti snažniji model. Iako nije novost da kad starta nova generacija odmah krenu priče o nasljedniku, brzina objava ovog puta iznenadila je i nas.

Britanski T3 objavio je zanimljivu spekulaciju. PlayStation 5 Pro mogla bi biti veća, skuplja i snažnija konzola u odnosu na Xbox Series X. Objavljeni Sonyjev patent golica maštu, a spominju se čak i dvije grafičke kartice. Za pretpostaviti je kako će igre izgledati bolje, a nebi nas iznenadilo ni hvalisanje s podrškom za 8K televizore.

Za sada je sve tek na razini glasine. Naše mišljenje je kako bi se službena najava novog modela tzv. PlayStationa 5 Pro mogla dogoditi najranije početkom 2022. godine. Što se tiče dolaska na tržište, najraniji mogući realan termin izlaska je kraj 2022. godine.

PlayStation Plus Kolekcija

PlayStation Plus Collection je Sonyjev poklon svim PlayStation Plus pretplatnicima - vlasnicima PlayStation 5 konzole. Igrači dobivaju pristup 20 hit igara. Po aktivaciji, sve navedene igre su u vašem vlasništvu za vrijeme trajanja PlayStation Plus pretplate. Zahvajujući snazi PlayStation 5 konzole i SSD-u, igranje će biti stabilnije, a učitavanje brže.

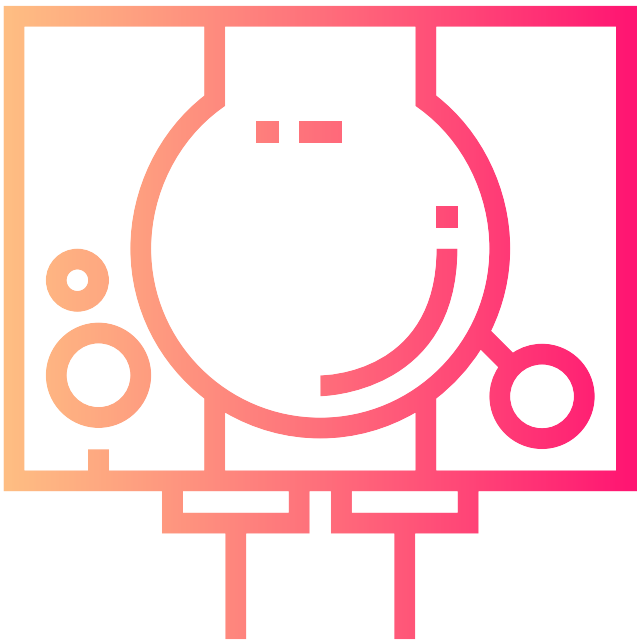
Sonyjeve igre

- Bloodborne
- Days Gone
- Detroit: Become Human
- God of War
- Infamous Second Son
- Ratchet and Clank
- The Last Guardian
- The Last of Us Remastered
- Until Dawn
- Uncharted 4: A Thief's End

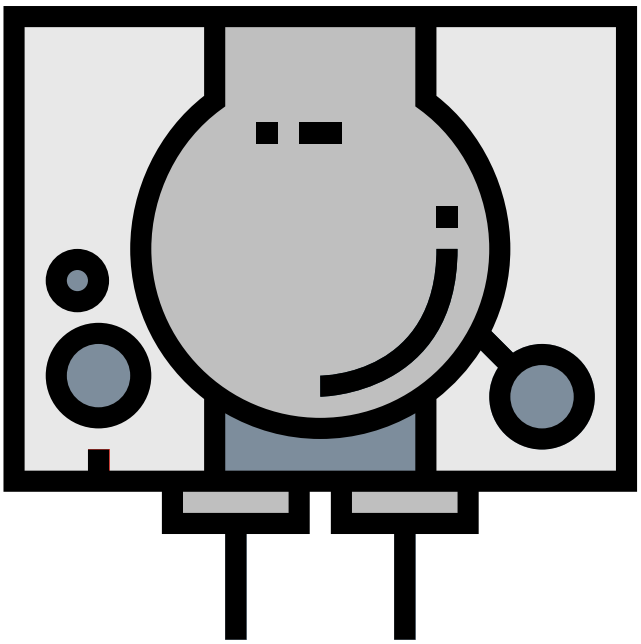
Ostali izdavači i developeri

- Batman: Arkham Knight
- Battlefield 1
- Call of Duty: Black Ops III – Zombies Chronicles Edition
- Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
- Fallout 4
- Final Fantasy XV Royal Edition
- Monster Hunter: World
- Mortal Kombat X
- Persona 5
- Resident Evil biohazard

AUTOR: FFA.HR
SLIKE: ???



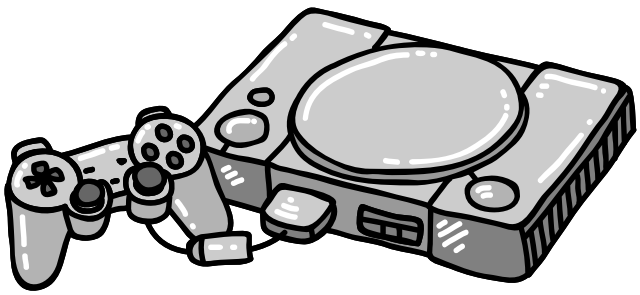
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In vel ipsum sodales, elementum ex quis, pellentesque velit. Duis sit amet mi ut enim suscipit viverra. Cras eu aliquam metus. Morbi volutpat nibh elit. Aenean ultricies a magna sed tincidunt. In a nisi feugiat, pulvinar nulla gravida, fringilla ipsum. Nam sed tempor quam. Etiam laoreet diam rhoncus lobortis varius. Suspendisse nulla odio, ullamcorper vitae congue eget, tristique nec nulla. Proin quis odio risus.

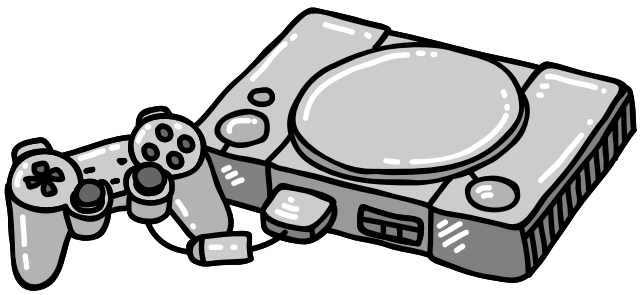


Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In vel ipsum sodales, elementum ex quis, pellentesque velit. Duis sit amet mi ut enim suscipit viverra. Cras eu aliquam metus. Morbi volutpat nibh elit. Aenean ultricies a magna sed tincidunt. In a nisi feugiat, pulvinar nulla gravida, fringilla ipsum. Nam sed tempor quam. Etiam laoreet diam rhoncus lobortis varius. Suspendisse nulla odio, ullamcorper vitae congue eget, tristique nec nulla. Proin quis odio risus.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In vel ipsum sodales, elementum ex quis, pellentesque velit. Duis sit amet mi ut enim suscipit viverra. Cras eu aliquam metus. Morbi volutpat nibh elit. Aenean ultricies a magna sed tincidunt. In a nisi feugiat, pulvinar nulla gravida, fringilla ipsum. Nam sed tempor quam. Etiam laoreet diam rhoncus lobortis varius. Suspendisse nulla odio, ullamcorper vitae congue eget, tristique nec nulla. Proin quis odio risus.

https://ffa.hr/recenzije/playstation-5-recenzija-sve-dobro-i-lose-konzole-koja-nije-razocarala/53020/





PEGI OZNAKE

PEGI sustav dobnih oznaka, prihvaćen širom Europe i podržan od Europske komisije, osmišljen je kako bi pomogao roditeljima prilikom kupnje videoigara i zaštitio djecu i mlade. Dobna oznaka potvrđuje da je igra prikladna za igrače iznad navedene dobi pa je, primjerice, igra s oznakom PEGI 7 namijenjena djeci od sedam godina i starijoj, dok je ona s oznakom PEGI 18 prikladna samo za punoljetne osobe.

PEGI oznake, koje se nalaze na prednjoj ili stražnjoj strani kutije, nemaju veze s težinom igre, već s primjerenošću sadržaja za određenu dob. Dobne kategorije su 3, 7, 12, 16 i 18, a što točno značenje ovih oznaka prenosimo sa službene stranice PEGI-ja:

PEGI 3

Sadržaj igre s ovom oznakom procijenjen je kao primjeren za sve dobne skupine. Ipak može sadržavati komične prikaze nasilja, poput onih u crtićima Tom i Jerry ili Zekoslav Mrkva. Likovi u igri trebaju biti fantastični, tako da ih dijete ne može povezati s osobama iz stvarnog života. Igra ne smije sadržavati zvukove ili prizore koji bi mogli prestrašiti malu djecu i ne smije biti ružnih riječi.

PEGI 7

Svaka igra koja bi inače mogla nositi oznaku PEGI 3, ali sadrži neke potencijalno zastrašujuće scene ili zvukove, dobit će ovu oznaku.

PEGI 12

Ovu oznaku nose videoigre koje sadrže slikovitije prikaze nasilja prema nestvarnim likovima ili neslikovite prikaze nasilja prema likovima koji izgledaju kao ljudi ili prepoznatljive životinje, kao i videoigre s donekle slikovitim prikazima golotinje. Uvredljive riječi u ovoj kategoriji ne smiju biti izražene i ne smije biti psovki.

PEGI 16

Videoigra će dobiti ovu oznaku ako prikazi nasilja ili seksa odgovaraju stvarnom životu. U igri se također mogu čuti ekstremno vulgarni izrazi i može se vidjeti upotreba duhana i droga te prikazi kriminalnih radnj

PEGI 18

Smatra se da je igra prikladna samo za punoljetne osobe ako sadrži prikaze teškog nasilja ili uključuje neke elemente specifičnih oblika nasilja, koji bi kod gledatelja mogli izazvati osjećaj gađenja.

Dodatno, na stražnjoj strani omota možete pronaći sličice s objašnjenjem zbog čega je igra dobila određenu dobnu oznaku. To mogu biti prikazi nasilja, neprimjeren rječnik, prizori koji kod djece mogu izazvati strah, opisi ili prikazi uporabe droga, prisutnost golotinje, seksa ili seksualnih konotacija, prikazi diskriminacije ili sadržaji koji bi mogli potaknuti diskriminaciju, sadržaji koji ptiču na kockanje, ili se videoigra može igrati online s drugim ljudima.

DODATNI SAVJETI ZA RODITELJE

PEGI oznake općenito upućuju na dob za koju je pojedina igra primjerena, no roditelji bi na kraju ipak sami trebali procijeniti za što je njihovo dijete spremno. Uz to, možete naići i na igru bez PEGI oznake. U odluci hoćete li svom djetetu dopustiti igranje, od pomoći vam mogu biti ovi savjeti, također istaknuti na internetskoj stranici PEGI-ja:

- Uvijek provjerite dobnu oznaku na kutiji videoigre, ili pomoću PEGI online tražilice.
- Potražite sažetak sadržaja videoigre, ili recenziju, ili je, još bolje, najprije sami odigrajte.
- Igraje videoigre zajedno sa svojom djecom, budite s njima dok igraju i razgovarajte o igrama. Objasnite im zbog čega neke igre nisu primjerene.
- Imajte na umu da online igre ponekad omogućuju preuzimanje dodatnog softvera, koji može izmijeniti igru i pomaknuti dob za koju je primjerena.
- Online igre se obično igraju s nepoznatim ljudima i s njima se komunicira. Recite djetetu da ne otkriva nikakve osobne podatke i da vam kaže ako se netko ponaša neprimjereno.
- Postavite roditeljsku zaštitu na računalo ili konzolu.

Piše: Ana Dokler / medijskapismenost.hr

Nakon više od 8 godina čekanja od prve najave i nekoliko odgađanja originalnog izdavanja, Cyberpunk je napokon dostupan, ali i ne nužno onakav kakvog su neki očekivali.

CD Projekt Redov najnoviji naslov je prvi puta najavljen 2012. godine, a prikazan javno 2013. s kratkim teaserom koji nam je dao vrlo malo detalja osim da će igra biti inspirirana tabletop igrom Cyberpunk 2.0.2.0. Daljnjim trailerima tek 2018. I 2019. smo dobili više detalja o igri kao i datum (originalno 16. travnja 2020.) koji je pomican još tri puta tijekom 2020. da bi igra napokon bila izdana 10. prosinca 2020. godine.

Ovaj akcijski RPG FPS u klasičnom Cyberpunk settingu je inspiriranom raznim filmovima, knjigama i igrama u istoj temi, ali je na žalost i izdan u okolnostima koje su jako slične već samoj realnosti na koju tema upozorava.

Igra bi neke možda mogla podsjećati na GTA i lagano je usporediti detalje, ali Cyberpunk 2077 je primarno RPG i ne bi trebalo ulaziti u igranje s očekivanjem da će se igrati “futuristički GTA”.

Sama igra postavlja igrača u perspektivu plaćenika V-a, kojeg igrač može vizualno urediti po volji te izabrati jednu od tri dostupne teme (pozadinske priče za V-a) koje će utjecati na početak avanture ali i omogućiti neke jedinstvene komentare i opcije kroz igru i priču ovisne o izabranoj temi.

V preživljava u distopijskoj metropoli Night City u čijoj atmosferi jako brzo pronalazimo sve klišeje teme cyberpunka. Mega korporacije koje kontroliraju skoro sve što vidimo, razne bande koje se bore za teritorije, opiru se korporacijama, ili rade za njih, reklame na svakom kutu, libernetički unaprijeđene ljude i veliki razmak između siromašnih i bogatih. Kombinacija niskog životnog standarda i visoke tehnologije.

Igra nudi velik broj opcija u izboru sposobnosti i stila borbe, ali nudi i velik broj opcija u komunikaciji, od kojih neke imaju značajan utjecaj, a one koje nemaju stvaraju realniji ugođaj. Uz očekivan velik broj vatrenog i hladnog oružja na raspolaganju, našeg protagonista možemo unaprijediti raznim kibernetičkim dodacima, opcijama za hakiranje i u klasičnom RPG stilu atributima i perkovima koji utječu na sve aspekte igre.

Van detaljne i razgranate glavne priče i važnih sporednih misija, igra nudi iluziju velikog broja opcija u razumno velikom i detaljnom gradu i okolici. Ali zapravo se većinski svodi na misije koje samo razlog za borbu protiv raznih bandi, ili mini bosseva uz neki dodatan uvjet za bonuse. Postoji veliki broj jedinstvenih sporednih misija s dobro razvijenom pričom i posebnim detaljima. U skoro svakoj misiji je moguće pristupiti na jedinstven način vašem stilu igre što čini igru zanimljivom na dulji period vremena.

- 34 -

Grafički i atmosferski igra ne promašuje temu ugođaj, a izgleda prekrasno, samo pod koju cijenu? Umjereno veliki zahtjevi za pokretanje na računalu i razni bugovi na žalost nisu najveći problem. Dok ne dođu važne zakrpe za konzole, prisutni su veliki gubitci igrivosti i vizualne kvalitete na starijim verzijama PlayStationa 4 i Xbox Onea do skore neigrivosti, što je stvorilo veliko nezadovoljstvo konzolaša.

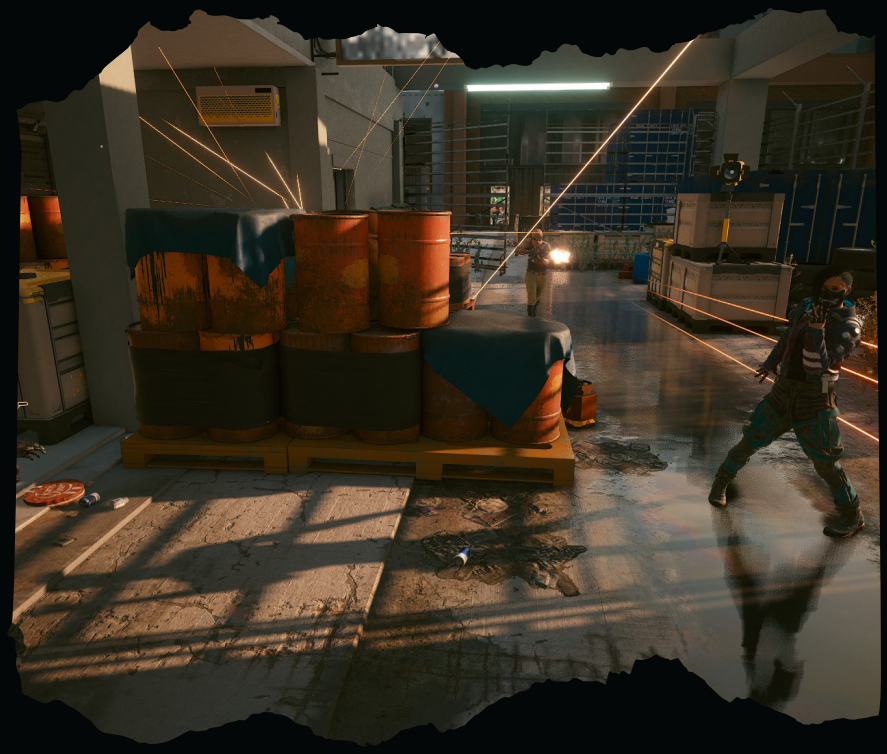
CD Projekt Red je obećao kako ćemo viđati česte zakrpe na računalima i konzolama, budući da su sve verzije igre pune bugova od manjih vizualnih problema do nekih koji rezultiraju u trenutnoj smrti, privremenoj nemogućnosti kretanja, ili potrebi za restartom igre. Cyberpunk 2077 nije bio spreman za izdavanje, ali je zbog pritiska fanova i menadžmenta, unatoč upozorenju samih developera, izdana prerano. Nekoliko dodatnih mjeseci poliranja ne bi škodilo.

Night City sa svim mogućnostima nudi oko 30 do 40 sati igre za glavnu priču uz umjereno rješavanje sporednih misija, ali možda čak i oko 100 sati za rješavanje svih misija i opcija s jednim likom. Očekujemo nekoliko ekspanzija, ili DLC-a, a čak nam je obećana i mogućnost igre u više igrača. Više informacija o tome ćemo dobiti početkom 2021. godine, ili je barem tako za sada najavljeno.

Uz sve prisutne bugove i manje nespretnosti, Cyberpunk 2077 je i dalje zabavno i jedinstveno iskustvo u popularnom settingu, ali se nadamo skorom dodavanju novih zabavnih opcija i radnji koje su više nego potrebne kako bi igra se približila originalnom obećanju.

Bruno Žigić (SirBaronSand)

>>MINDFUCK
DUNLOP



CYBERDECK RAM: 24/25
AILABLE QUICKHACKS:
ONATE GRENADE
SYCHOSIS
CUIT
RESET
SOPHIA COX
DATA
SCAN RESULTS
GOON
AFFILIATION
MAELSTROM
NCPD DATABASE
WANTED IN NIGHT CITY
WANTED FOR
ABILITIES:
COMBAT STIM
WEAK TO:
30 % 15 % 60 % -5
NETWORK SECURITY BREACHED!
RAM USAGE REDUCED BY 5
CHANGE TARGET

KAKO OCJENJUJEMO IGRE

6 remekdjelo - igra koja pomiče granice i/ili donosi inovativnost u učmali žanr

5 vrhunski naslov - svi elementi uspješne igre su na broju, ali za status remekdjela nedostaje ONO nešto

4 kvalitetan naslov - pruža mnogo sati zabave za uloženi novac

3 solidan naslov - niti smrdi, niti miriše

2 čudnovati kljunaš - unatoč nedostacima igra ima nešto što privlači igrače, samo za ljubitelje žanra

1 govance - izbjegavati, samo za mazohiste

0

Astro's Playroom

Astro, taj maleni robot je povodom izlaska nove PlayStation 5 konzole ponovno ugledao svjetlo dana. Za sve koji se prvi puta susreću s njime, valja reći kako je kao lik kreiran od strane studija Asobi TEAM (divizije dobro poznatog Japan Studia sastavljenog od iskusne ekipe talentiranih profesionalaca).

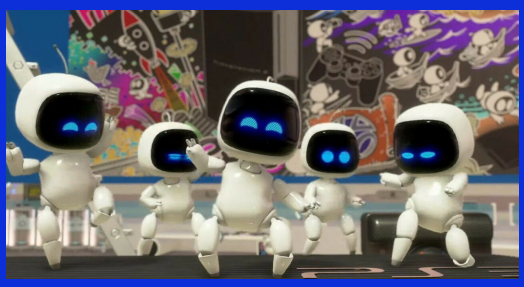
Vjerovali ili ne, ovo je treća Astro igra ! Prvi puta se pojavio na PlayStation 4 kao maskota za The Playroom (demonstraciju PlayStation kamere i DualShocka 4). Nastavak je pak promovirao PlayStation VR. Za divno čudo, osvojio je srca igrača, a ujedno su ga i kritičari zavoljeli. Kako bi imao prepoznatljivu maskotu na next gen konzoli, Sony je naložio izradu nove avanture.

Iskreno, kad sam dobio u zadatak odraditi opis, nisam očekivao nešto veliko, ali eto dogodilo se čudo. Upalivši ga, shvatio sam kako se u naravi radi o izrazito lijepom i simpatičnom platformeru. Toliko me oduševio, da nisam ustao iz fotelje dok ga praktički nisam prešao u jednom dahu ! Da, tako je zabavan!

Astro's Playroom je zapravo svojevrsna posveta Sonyjevom 25. godišnjem iskustvu – moguće je naletjeti na hrpu poveznica na igre koje su obilježile PlayStation eru. Svaka igra (izdana od 1995. do 2020.) koju prepoznate izmamljuje osmijeh na lice.

Uz 16 levela podijeljenih u četiri tematske cjeline, sadrži borbe protiv šefova, a uvrštene su i zabavne mini igre u kojima je cilj ostvariti najbolje vrijeme u odnosu na prijatelje i ostatak svijeta !

Ljubitelji Crasha Bandicoota i Knacka doći će na svoje. Šareni svjetovi samo čekaju da se istraže. Trči, skoči, uništi neprijatelje, skupi novčiće, istraži, otkrij tajnu su dobro poznati gameplay elementi obožavateljima jednostavnih šarenih platformskih igara - tijekom igranja nije potrebno dodatno privikavanje.



Izvođenje je fluidno – 60 sličica u sekundi u 4K rezoluciji. Za razliku od „velikih igara“ pad performansi i bugovi su nepostojeći. Prava šteta ne zaigrati i ne probati demonstraciju raznih taktilnih efekata, otpora okidača takozvanih triggera' i zvuka iz kontrolera koji se savršeno uklapa u cijeli tu priču.

Sve je povezano u jednu kvalitetnu cjelinu. Dok Astro trčkara digitalnim bespućima, njegov se svaki korak po raznim materijalima osjeti specifično i precizno, potpomognut zvukom iz kontrolera daje stvarno zapanjujuće efekte, koje niste mogli iskusiti do sada na PlayStation konzolama. Klizanje ledenom površinom nikada nije bilo stvarnije, puhanje vjetra se itekako osjeti, a kapi kiše dočaravaju jesenji dan.

Najkraći opis bio bi Super Mario Odyssey u malom ! Relativna kratkoća avanture (3 – 5 sati) zapravo i nije neka zamjerka. Sve je dobro posloženo. Leveli srećom nisu jednolično dizajnirani po istoj špranci niti se radi samo o trčkaranju i borbi protiv neprijatelja. Stalno se nešto mijenja, nove stvari se polako uvode. Prilikom prelaženja nema praznog hoda niti dosađivanja. Za one nevješte igrače dobro je što broj života nije ograničen, a checkpointi su dobro raspoređeni.

Vlasnike prethodnih PlayStation konzola obradovat će sakupljački dio. U maniri moraš ih skupiti sve tjera vas da igru pređete 100 %. Nećemo otkrivati o čemu se točno radi, ne bi bilo korektno da vlasnicima PlayStation 5 konzole pokvarimo doživljaj sreće prilikom otkrivanja.

Kako se bliži kraj, tako se i napetost pojačava. Razmišlja se što nam sve novoga igra može donesti, a i pojavljuje se bojazan da se fokus ne razvodi. Srećom, strah je bio neopravdan. Vjerujte mi, finalni djelovi nisu razočaravajući.

Posljednja borba je odlično urađena, tko bi rekao da će povratak u prošlost biti emotivan. Priznajem, tijekom igranja pala je poneka suza radosnica. Jednostavno nisam mogao izdržati kad sam na ekranu televizora vidio nešto što je probudilo duboko potisnuta sjećanja iz davne prošlosti.

Kad sve slegnu dojmovi i sve zbroji, Astro's Playroom je jedna od onih rijetkih igara amijenjenih za sve uzraste ! Naravno, ima ljudi kojima ovakve igre nisu zanimljive, ali barem joj dajte šansu, ako ne radi samog igrivog lika, isprobajte elemente nove generacije koje PlayStation 5 nudi u vidu DualSense kontrolera.

Na kraju krajeva, to i je cilj same igre. Uvesti nas u beskrajne mogućnosti, gdje se tehnologija i umjetnost spaja u maloga slatkoga bota, Astro Bota. Mogu vam samo reći da bi bila prava šteta da ga ne zaigrate i ne probate što nam sljedeće godine nadolazeće igre donose po pitanju implementacije DualSensea.

5

Sve u svemu jako zabavan platformer, kojega bi ponosni vlasnici PlayStation 5 konzole i oni koji će to tek postati obavezno trebali odigrati!

D.M.

Demon’s Souls

Ovo je prokleta igra. Prokleta u svim pogledima, a prokletstvo nikada nije bilo privlačnije. Govori malo, a zapravo daje jako puno.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam quis molestie mauris. Vestibulum porttitor augue ut eros cursus, vitae tempus nisl fringilla. Sed tempor blandit magna non condimentum. Integer nec lectus condimentum, vehicula dui quis, commodo odio. Nunc lorem elit, ullamcorper at fringilla eget, vehicula ut eros. Nulla convallis iaculis dui, ac eleifend ex mattis sed. Phasellus et mi convallis, luctus risus eget, pellentesque orci. Curabitur ac consequat enim. Duis faucibus nisi dapibus ipsum pretium pellentesque. Suspendisse vel egestas odio. Phasellus pellentesque arcu odio. Integer ante sapien, aliquam non luctus id, malesuada vel risus.

https://ffa.hr/recenzije/recenzija-demons-souls-remake/52921/

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam quis molestie mauris. Vestibulum porttitor augue ut eros cursus, vitae tempus nisl fringilla. Sed tempor blandit magna non condimentum. Integer nec lectus condimentum, vehicula dui quis, commodo odio. Nunc lorem elit, ullamcorper at fringilla eget, vehicula ut eros. Nulla convallis iaculis dui, ac eleifend ex mattis sed. Phasellus et mi convallis, luctus risus eget, pellentesque orci. Curabitur ac consequat enim. Duis faucibus nisi dapibus ipsum pretium pellentesque. Suspendisse vel egestas odio. Phasellus pellentesque arcu odio. Integer ante sapien, aliquam non luctus id, malesuada vel risus.

5

Demon’s Souls Remake je najbolja verzija igre. Staro, a novo. Novo, a dobro! Bluepoint rastura i ispred nas je najbolja verzija igre i jedan od ponajboljih remake uradaka današnjice. Zapamtite - tko se kotrlja, preživit' će.

Foggy

INDEKS OPISANIH IGARA

Demon’s Souls (Sony)

Action RPG

veličina: 66 GB

datum izlaska: 19.11.2020.

ocjena: 5

Broj: 0

Astro's Playroom (Sony)

3D platformer

veličina: 10.98 GB

datum izlaska: 19.11.2020.

ocjena: 5

Broj: 0

JAPAN REPORT

10. prosinac, Tokyo - Famitsu telegrafom javlja kako je najprodavanija igra prošloga tjedna konjički simulator Derby Stallion za Nintendo Switch

Yoshiro Kimura legendarni developer šokirao je japansku javnost najavivši odlazak u mirovinu. Tuga je srećom kratko trajala - pod pritiskom fanova odlučio je krenuti u izradu posljednje igre tzv. misterioznog sandbox RPG-a. S obzirom na poodmakle godine nadamo se kako će razvoj biti uspješno okončan. Prema nepotvrđenim glasinama igra bi najranije mogla izaći između 2022. - 2024. godine !

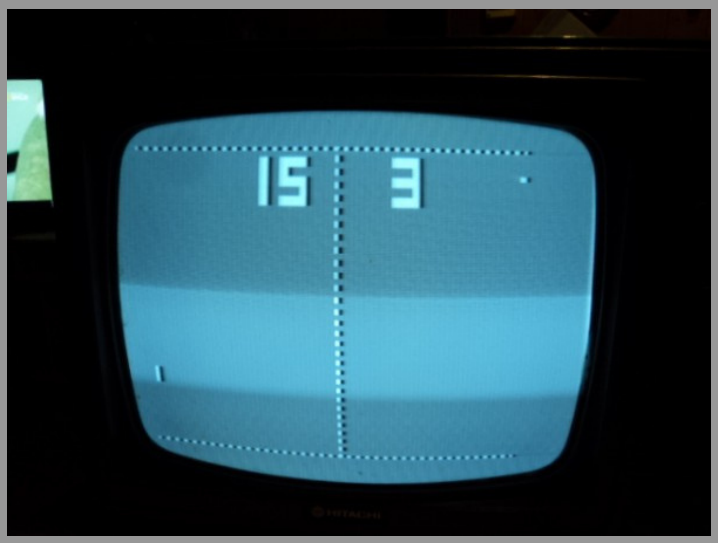
Vizualna novela Nekopara (?) nekim čudom dobiva četvrti nastavak. U odnosu na prošle igre iz serijala, na Zapadu se očekuje cjelokupna prodaja između 250 - 500 primjeraka, dok se u domovini očekuje tradicionalni prodajni rezultat od nekoliko tisuća prodanih primjeraka u prvih par sati.

Koronavirus je kriv za sve, pa tako i za uvođenje strogih mjera ograničenja kretanja stanovništva diljem svijeta. Kampiranje je jedna od aktivnosti koja baš nije prikladna u ovo vrijeme. Dok se drugdje tuguje, u Japanu su pronašli rješenje ! Najavljena je virtualna avantura. Zahvaljujući specijalnim naočalama igrači će moći doživjeti kampiranje u anime svijetu !

ISTRAŽUJE I PIŠE: MPX

BALKAN REPORT

DONOSIMO IZVJEŠTAJ S TAJNOG PREDSTAVLJANJA PRVOG DOMAĆEG STROJA ZA TV ZABAVU!



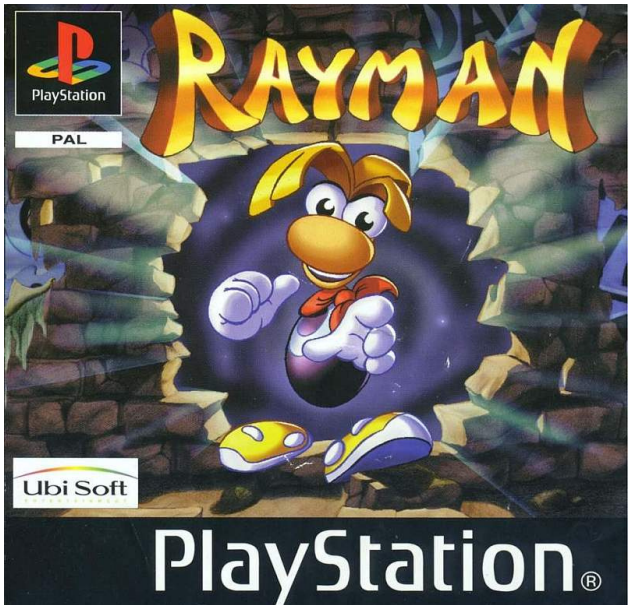
neimenovani stroj za TV zabavu, slikano poskrivečki

Uz predstavnike armije, na predstavljanju ovog čudesnog stroja bio je savezni sekretar za privredu. Demonstriran je Tenis za dvije osobe korištenjem komandnih palica. Prema riječima stručnjaka, radi se o naprednoj tehnologiji baziranoj na američkom stroju s kraja prošlog desetljeća.

Prvi primjerci u slobodnu prodaju će pristići u roku od dvije godine (početkom 1980. godine). Uz domaće tržište, postoji potencijal izvoza u prijateljske zemlje (primjerice Njemačku Demokratsku Republiku, Demokratsku Narodnu Republiku Koreju, afričke države i u Sovjetski Savez).

skica komandne palice i tipkala

RAYMAN



Humanoidni lik bez pravih udova inspiriran bajkama raznih kultura Michel Ancel je stvorio kao nešto "jednostavno, ali smiješno u isto vrijeme". Glavne karakteristike Raymana su veliki nos, istaknute oči i tijelo sačinjeno od jednostavnih geometrijskih oblika koje je trebalo biti privlačno publici.

RAYMAN (1995)

Po samoj srži gameplaya, Rayman se ne razlikuje previše od sličnih igara iz sredine 1990-tih. U naravi se radi o 2D side-scrolling platformeru u kojem se igrači kreću kroz šest različitih svjetova kontrolirajući glavnoga lika – Raymana.

Svaka razina u igri je podijeljena u nekoliko različitih dijelova, a igraču je prilikom započinjanja svakog dan određen broj života koji se mogu izgubiti na tada u svijetu videoigara već dobro utvrđene i poznate načine.

Prikupljanjem stotinu plavih sfera razasutih po levelima igrač biva nagrađen dodatnim životom. Borba s neprijateljima odvija se korištenjem Raymanove "teleskopske šake", a svaki svijet završava s borbom s glavnim neprijateljom te razine.

Grafika i gameplay nisu jedini pozitivni elementi, već je igra pogonjena i pričom koja se odvija oko Raymanove borbe protiv glavnog antagonista Mr. Darka, koji je unio nemir u harmonični Raymanov svijet nakon što je ukrao mistični objekt Great Protoon.

Rayman serijal je postigao dobar prodajni rezultat (na PlayStationu i ostalim platformama). U godinama koje slijede pristigla je hrpetina nastavaka koji začudo nisu umorili publiku, već je ista tražila još i još i još novih avantura svog omiljenog lika. Aktualni nastavak Rayman Legends je moguće zaigrati na tri generacije PlayStation konzola (PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5).

Osim u obliku videoigre, Raymana smo mogli i pogledati i to u vlastitom crtiću koji se premijerno emitirao u razdoblju od 1999. do 2000. godine.

RAYMAN

Ubi Soft

TOMBI !

Kako najlakše opisati igru? Tombi! je čudnovati hibrid 2D avanture s RPG elementima. Svijetom u kojem Tombi živi vladaju praščići na čelu sa 7 Zlih Svinja. Avantura započinje slučajno. Praščići odmah na početku igre Tombiju ukradu zlatnu narukvicu ! Cilj je jednostavan - vratiti uspomenu !.

OINK OINK OINK OINK OINK OINK OINK OINK

Uz borbu i istraživanje, prisutne su i zagonetke. Prva je primjerice povezana s gustom maglom. Što uraditi da se riješi problem? Stvar je jako jednostavna. Potrebno je pokupiti tornado koji se nalazi u poštanskome sandučiću! Ulaskom u izbornik isti se iskoristi i voilà – nakon kratke animacije magle više nema.

Cijeli svijet je jedno ogromno igralište koje samo čeka da se istraži. Lokacije kojima se prolazi detaljne su i imaju unikatan dizajn. Od prvih par sekundi uvoda do završne scene prisutan je elemenat iznenađenja. Glazbena podloga samo pojačava dojam da se radi o pustolovini života.

RPG elementi su uočljivi odmah od početka. Tombi tako tijekom avanture može naučiti razne vještine pomoću kojih prethodno nedostupne lokacije postaju dostupne za istraživanje. Škrinje i tajna mjesta skrivaju razne predmete koji pomažu u napredovanju. Primjerice standardne zelene hlače moguće je zamijeniti drugima koja donose posebne sposobnosti (veći skok i brže trčanje). Ista stvar vrijedi i za oružja. Osnovno oružje je blackjack, a kasnije se može koristiti bumerang.

Borbe sa šefovima se jako razlikuju u odnosu na druge 2D igre. Naime, ovdje cilj nije ubiti šefove već ih je potrebno zatočiti. Preduvjet za borbu ostvaruje se pronalaženjem odgovarajućih vreća. One su razbacane diljem cijeloga kontinenta. Svaka otvara portal iznenađenja !

Iako relativno kratak, Tombi je čudnovati naslov koji se isplati odigrati. **DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA**

OINK OINK OINK OINK OINK OINK OINK OINK

Tombi je legendarni klasik koju svaki igrač ljubitelj unikatnih japanskih naslova mora odigrati. Spletom nesretnih okolnosti nikada nije postigao komercijalni uspjeh na tržištu. Procienjuje se da je diljem svijeta prodano ispod 5 000 primjeraka igre. Ne moguće ga je legalno zaigrati na aktualnim PlayStation konzolama, a originalni primjerci postižu visoke cijene !

PLAYSTATION

Final Fantasy VII (1997)

Epski RPG na, u ono vrijeme, čak 3 CD-a oduševio me mnogim segmentima – sustavom borbe s tada nenadmašnim kombiniranjem materija, glazbom, pričom i likovima. Ostavio mi je u sjećanju najbolje igraće iskustvo na dobrom, starom sivonji.

Resident Evil (1996)

Prva odigrana igra (a i horror avantura) na PlayStationu i jedna od najboljih. Iako grafika nije bila baš reprezentativna, sve drugo je bilo vrhunski – ugođaj, zagonetke, menađment inventara, priča. Svaki prelazak je bio s guštom.

Silent Hill (1999)

Besprijekoran primjer čistog horror ugođaja na PlayStationu. Trenutak kada prvi puta padne mrak i oglasi se sirena neće nikad biti zaboravljen. Bilo u magli po danu ili u mraku,osjećaj jeze je bio konstantan.

Suikoden 2 (2000)

Velika RPG avantura je briljirala u svim elementima iako je za svoje vrijeme grafički bio pomalo zastario. zabavna borba na poteze, hrpa likova za pronaći te raznorazne kombinacije s istima, zanimljiva priča i likovi te neke odlične glazbene teme. I danas mi je među omiljenim JRPG-ovima.

PLAYSTATION 2

SHADOW OF THE COLOSSUS (2006)

Mističan ugođaj nepoznatog svijeta te borbe s kolosalnim protivnicima koji se ne doživljavaju kao klasični negativci puno su pružili u ovoj posebnoj igri koja je ostala klasik za sva vremena.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (2005)

Pored originala vjerojatno i najbolji dio Metal Gear Solid serijala, pružio više inovativnosti naspram drugog dijela.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (2004)

Ne treba puno objašnjavati, igra u kojoj se moglo puno (i previše) toga za uraditi, s nekim novim mehanikama koje prethodnici nisu imali. Bilo da se riješavaju glavne misije ili se bavi s nekim od mnogobrojnih mini-igara ili bez ikakvog konkretnog cilja samo vozimo automobil kroz cijelu državu, zabava je zagarantirana.

GOD OF WAR II (2007)

Druga Kratosova avantura puno više me oduševila od originala, unapređenje u svakom elementu. Fantastična igrivost i dizajn su posve besprijekorni.

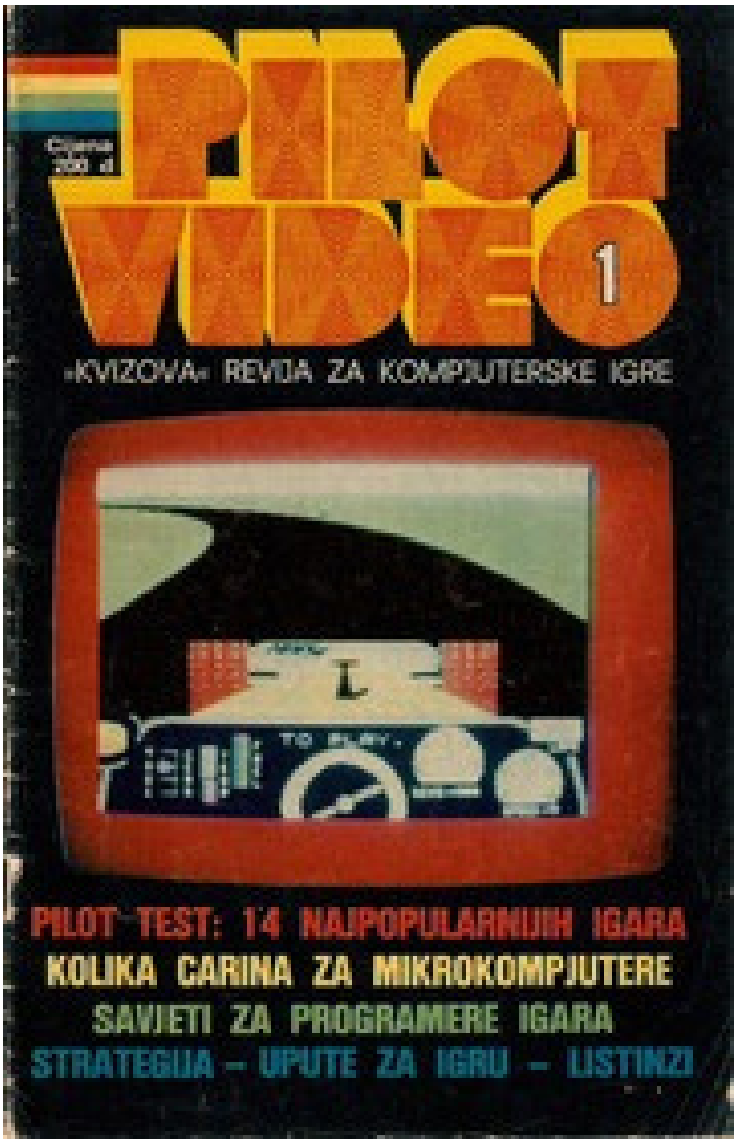
PILOT VIDEO

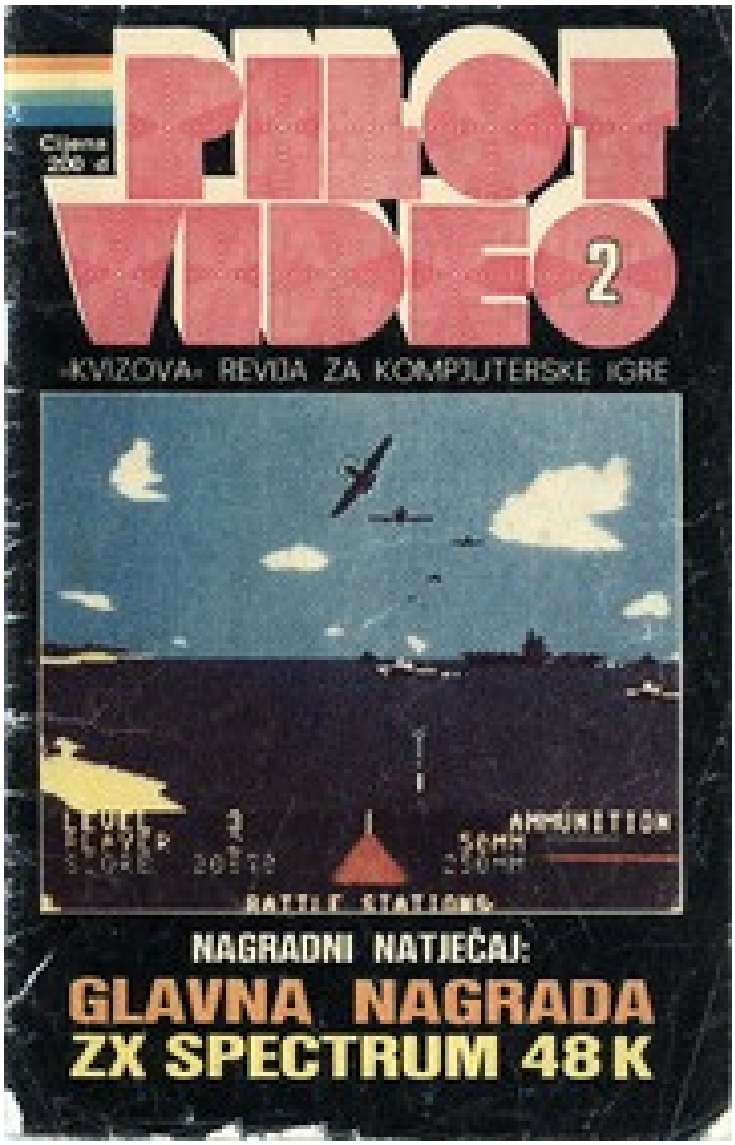
Da vas netko zaustavi nasred ulice i upita koji je bio prvi hrvatski časopis za videoigre što biste odgovorili? Da nije možda Hacker? Netočno! Iako je prvi broj Hackera izašao davne 1994. on nije bio prvi časopis te tematike. Čast da probije led i bude prvi imao je Pilot Video. Pilot što??? Ukoliko ime nije poznato vjerojatno ste premladi da bi ste ga se sjećali.

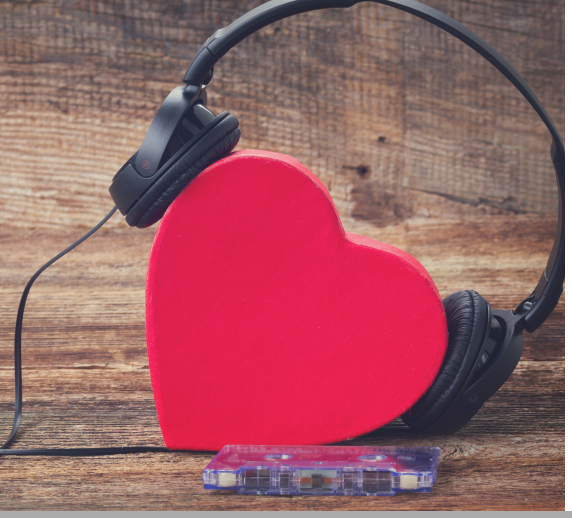
Pilot Video je časopis iz 1985 godine! Zagrebački Vjesnik u ožujku 1985. napravio je hrabar pionirski potez i počeo je izdavati časopis namijenjen onima koji vole „pilotirati“ po video – ekranu. Naime mnogi Jugoslaveni su tada nabavili računala i voljeli su igrati videoigre.

Za razliku od sličnih engleskih i američkih publikacija (CVG, Zzap!64, Crash, CGW, EM) Pilot Video nije dugo opstao na tržištu, nakon 3 broja je ugašen. Glavni urednik je bio Borivoj Jurković (poznatiji kao pokretač i glavni urednik jugoslavenskoga SF časopisa Sirius). Gledajući iz današnje perspektive prava je šteta što Pilot Video nije opstao.

Zahvaljujući dobrim ljudima, sva tri izašla broja su dostupna za besplatno preuzimanje u bespućima svemrežja. Čarobna riječ glasi: ex-YU Računalniške Revije.







Rock grupa Crno Perje nastala je u jesen 1995. godine. Članovi banda ostali su isti tijekom godina – Neno Kos Ferzzo (vokal, gitara), Vili Ileković (vokal, bas gitara), Nenad Borić (bubnjevi) i Kruno Matus (klavijature) koji je nakon dugih godina napustio grupu. U ljeto 1997. snimaju prvi autorski materijal koji u to vrijeme nije bio izdan, ali snimaju dva spota i to za pjesme Kada zvoni telefon i Kiša (akustičnu verziju).

Nakon toga povezuju se s glazbenim producentom Žarkom Fabekom Febom i snimaju novi materijal koji izlazi u proljeće 2000. godine za izdavačku kuću "Orfej". Album je nazvan "Navali narode" i sadržavao je deset pjesama. S albuma je skinut singl Kiša (ful verzija) i za tu pjesmu snimljen je i spot u režiji Gorana Bakića i Zorana Happa. Nakon toga band često nastupa, a najizvođenije pjesme sa toga albuma su Oko mene, Nina, Kiša, Zbogom svijete. Česti su gosti na moto susretima i raznim rock-feštama. Pjesme Oko mene i Nina bile su jako slušane u Sarajevu i ostalim djelovima BiH pa je band često svirao i u susjednoj državi.

Nakon gotovo pet godina od objavljivanja prvijenca, Crno Perje se vraća na hrvatsku diskografsku scenu. Pod okriljem "Anubis Records" izlazi album "Jet Set" koji donosi čak 15 novih pjesama (točnije, 14 i intro). Kao jedan od najzaposlenijih bandova hrvatskog rock'n'rolla, Crno Perje je svoj kultni status među publikom, ali i glazbenicima, zaradilo stotinama održanih koncerata po klubovima, bikerijadama i dvoranama širom Hrvatske i okolnih država svirajući gdje god je to bilo moguće. Nažalost, nedugo nakon izlaska drugog albuma bend se raspada.

ANIME OSVRT

Matea Koreny

Rane su 1900-te, rusko-japanski rat tek je završio, a Japanom se šire glasine o legendarnom blagu misterioznog naroda Ainu. Jedine upute kako doći do njega su tetovaže na kožama zloglasnih kriminalaca i zatvorenika. Onaj tko želi ovo blago, morat će pronaći i dešifrirati sve tetovaže.

Golden Kamuy, ekranizacija istoimene mange japanskog pisca Satorua Node prati ratnog veterana „Besmrtnog“ Saichija Sugimotoa koji, uz pomoć mlade Ainu djevojke Asirpe, kreće u utrku za blagom u nadi da će, ako ga nađe, moći izliječiti udovicu svog poginulog prijatelja. Njihovo putovanje popločeno je brojnim opasnostima i preprekama kao što su divlje zvijeri, grubi vremenski uvjeti hladnog Hokkaida i nemilosrdni kriminalci i vojnici, spremni ubiti bilo koga tko im se nađe na putu. Serijal postepeno otkriva dublju priču te cijeli spektar interesantnih i dobro razrađenih likova od kojih su mnogi bazirani na pravim povijesnim ličnostima kao što je slavni japanski ratnik Hijikata Toshizo.

Jedan od zanimljivih detalja ovog animea je uvjerljivost kojom prikazuje kulturu i jezik japanskih Ainua, autohtonih naseljenika otoka Hokkaido, zahvaljujući stručnjaku i lingvistu Hiroshiju Nakagawi koji je surađivao s Nodom pri izradi mange. Sam narod Ainu, inače slabo poznat i rijetko spominjan u pop kulturi ima veliku ulogu u ovom animeu. Gledatelj je također proveden kroz brojne metode preživljavanja u divljini i snalaženja u ekstremnim situacijama i uvjetima, nerijetko popraćenim neočekivanim i bizarnim humorom.

Crtež serijala vjerodostojno i detaljno dočarava vojne uniforme, oružje i nošnje predstavljenih naroda, te raznolika okruženja u kojima se radnja odvija, poput šuma, livada, kampova i tamnica. Dizajn samih likova je jedinstven i odudara od klasičnog „anime" stila. Grubi, gotovo komični detalji i crte lica daju im prepoznatljivost i karakter.

Ovaj uzbudljivi povijesni anime svoju treću sezonu dobio je u listopadu prošle godine a manga prvi puta objavljena u Kolovozu 2014., još uvijek se nastavlja. Četvrta sezona još nije najavljena no svakako joj se nadamo i toplo preporučamo ovaj serijal.

GOLDEN KAMUY

Europska nogometna Superliga - da ili ne?

Već dugi niz godina u europskoj nogometnoj javnosti traje rasprava o uvođenju Superlige, natjecanja najbogatijih europskih klubova koje bi bilo odgovor na UEFA-inu Ligu prvaka. No, to bi i smanjilo prihode europske nogometne organizacije i manjih klubova pa je neizvjesno hoće li ideja zaživjeti.

Ideju je 1998. godina pokrenula talijanska tvrtka Media Partners, no od svega se odustalo kad je UEFA proširila Ligu prvaka i ukinula Kup pobjednika kupova da bi udobrovoljila klubove koji su razmišljali o prijelazu u Superligu.

Sve je mirovalo do srpnja 2009. godine, kad je predsjednik Real Madrida Florentino Perez pohvalio ideju. Mjesec dana potom je tadašnji menadžer Arsenala Arsene Wenger izjavio da će Superliga krenuti u roku od deset godina zbog konstantnog pritiska europskih elitnih klubova.

Legendarni Nizozemac Clarence Seedorf je u veljači 2012. godine također predvidio pokretanje natjecanja i dao je potporu ideji. U travnju iduće godine je tadašnji izbornik Škotske Gordon Strachan rekao da vjeruje da bi se Celtic i Rangers priključili natjecanju 38 klubova podijeljenih u dvije divizije.

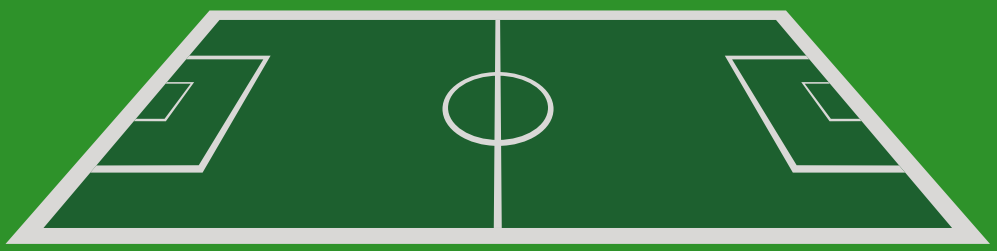
Perez je kritizirao sadašnju Ligu prvaka i izjavio: "Moramo se složiti oko toga da nova europska Superliga jamči da će najbolji uvijek igrati najbolje, a to je nešto što se ne događa u Ligi prvaka" Dodao je da će početi s pritiskom oko Superlige ako UEFA ne poduzme nešto oko toga da najbolje europske momčadi češće igraju međusobno. Prema njegovu planu, najbolje momčadi Europe bi ostale u svojim nacionalnim prvenstvima, ali bi imale zajamčenu priliku međusobnog igranja nakon završetka ligaške sezone.

UEFA je 2016. godine opet pokrenula raspravu o kreiranju zatvorene lige od 16 najboljih momčadi u europskom nogometu iz najbolje rangiranih prvenstava. Te bi momčadi bile podijeljene u dvije grupe po osam sudionika. Nakon 56 utakmica u svakoj grupi po sistemu svatko protiv svakoga po četiri najbolje momčadi bi se plasirale u četvrtfinale. No, plan je ipak odbijen, ali je pod pritiskom bogataša UEFA ipak reorganizirala Ligu prvaka.

NOGOMET

Naime, u razdoblju od 2018. do 2021. godine Engleska, Italija, Španjolska i Njemačka imaju po četiri predstavnika izravno u natjecanju po skupinama. Dakle, to znači povećanje broja klubova koji se bez igranja kvalifikacija plasiraju u Ligu prvaka s 22 na 26. Šest preostalih klubova dolazi iz Puta prvaka (smanjeno s pet na četiri momčadi) i Puta neprvaka (smanjeno sa pet na dvije momčadi).

Ako se aktualni prvak Europe kvalificira za novu sezonu Lige prvaka kroz svoje domaće prvenstvo, prvak lige koja je na 11. mjestu UEFA-ine ranking liste će se izravno plasirati u skupine, a u suprotnom branitelj naslova ima automatsko sudjelovanje u novoj sezoni. Osvajač Europske lige također ima automatsko mjesto u skupini Lige prvaka, a ako se izravno plasira kroz svoje prvenstvo zamijenit će ga trećeplasirani klub lige koja zauzima peto mjesto UEFA-ine ranking liste.



NOGOMET

U studenom 2018. godine Football Leaks je objavio da su se odvijali tajni razgovori o pokretanju Superlige od 2021. godine, a istog je mjeseca objavljeno i da PSG i Manchester City krše pravila Uefina financijskog fair playa. U listopadu ove godine Sky Sports je objavio da FIFA predlaže zamjenu za UEFA-inu Ligu prvaka koja bi se zvala "Europska Premierliga" i uključivala bi 18 momčadi koje bi igrale svaka protiv svake, a nakon toga eliminacijske utakmice bez ispadanja u niži rang po uzoru na većinu sportova u SAD-u.

Pozvani bi bili klubovi iz Engleske, Španjolske, Italije, Francuske i Njemačke. Barcelona je čak prihvatila prijedlog, ali samo dan prije ostavke predsjednika Josepa Marie Bartomeua. No, veznjak Njemačke i Real Madrida Toni Kross ima suprotno mišljenje naglasivši da bi Superliga samo povećala razliku između velikih i malih klubova.

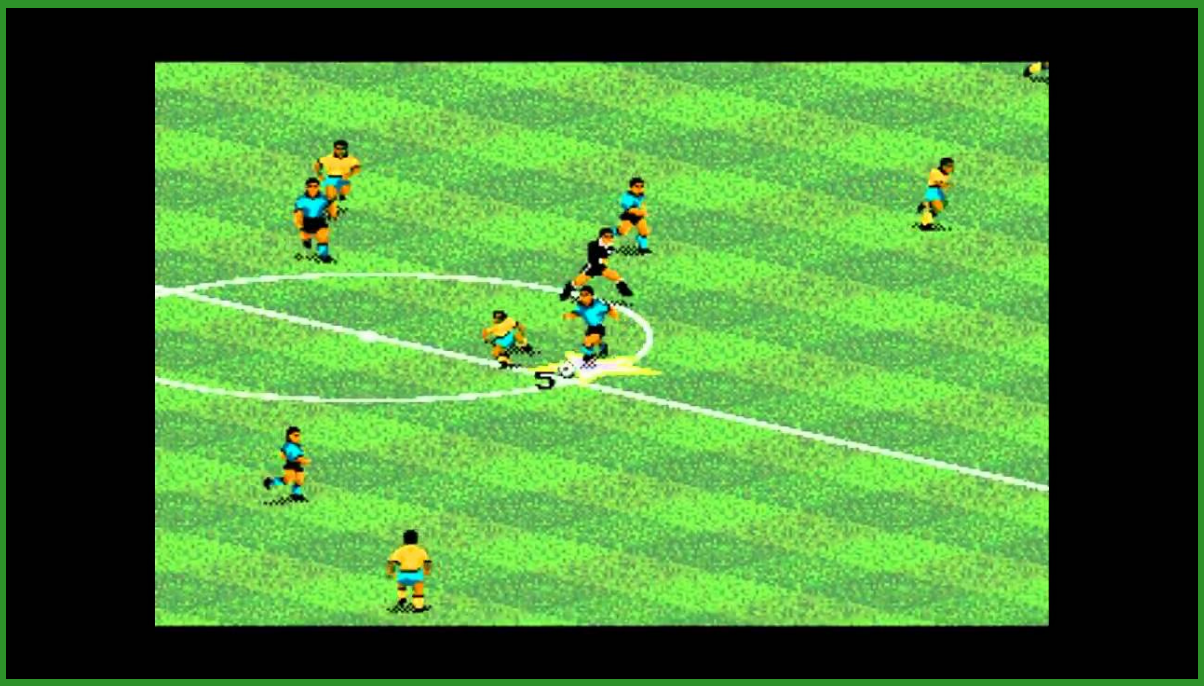
Nakon svega navedenog teško je izvući neki konkretan zaključak. Dojam je da bi Superliga donijela još više bogatstva bogatašima, a manjim klubovima bi smanjila priliku za utakmice protiv elite. No, sigurno je da bogati klubovi neće samo tako odustati od elitnog natjecanja. Tko zna, za desetak godina europska Superliga možda postane realnost.

FIFA vs PRO EVOLUTION SOCCER - povijest jednog suparništva

Malo koju generaciju, obilježila je jedna igra ili više njih, kao nas nogometne simulacije. Nogometne igre na konzolama sam oduvijek volio, zaljubljenik sam u nogomet i još kad se mogla igrati nogometna igra na konzoli ili kompjuteru, bio je pun užitak i veselje.

Tko nije igrao Winning Eleven, International Superstar Soccer (ISS), ISS PRO, ISS PRO 98, pa Pro Evolution Soccer i kasnije FIFA serijal - nije živio.

Prva FIFA je izašla davne 1994. godine oko Božića za Sega Mega Drive, Master System, Mega-CD, Game Gear, SNES, DOS, Amiga, 3DO i Game Boy,



Prvi puta sam je igrao igrao početkom 1995. godine na SEGA Mega Drive konzoli. Svi iz kvarta smo je igrali u društvu.

FIFA u početku nije imala prava licencirana imena i prezimena nogometaša, tek su kasnije od FIFE '96 imali potpunu licencu.

FIFA je tada bila jedina nogometna igra koja je bila igriva bilo na konzolama ili kompjuteru.

ISS Deluxe izašao je 1995. godine na konzolama SEGA Mega Drive, SNES i PlayStation. Bio je također odličan nogomet, ali nije imao licence.

FIFA je tada imala mogućnost davanja golova s centra! Kretanje igrača i fizika lopte je bilo u potpunosti drugačije u ISS PROu.

Što se tiče igrivosti, ona nije bila ni blizu ISS PROu. Od svega ta igrivost koju je imao ISS PRO nije se mogla nigdje naći ni u jednoj nogometnoj igri. Toliko zarazna da je nas igrače držalo satima pred ekranima.

Čisti fenomen što se tiče grafike je bila za tadašnju konzolu. Mogu čak reći da mi je bila grafički bolja od FIFE.

Animacije su bile dobro napravljene, replay golova tako dobro izveden, a najviše kretanje igrača s loptom i pucanje. Nije bilo kao na FIFI, stisni krug i pucaj na gol. ISS PRO je imao jačinu, točno koliko je bilo potrebno da se jako puca na gol.

Što se tiče licence, ISS PRO nikad nije imao potpunu licencu. Promjena imena i prezimena igrača stigla je na ISS PRO 98 i od tada su se na svakom nastavku mogla mjenjati imena i prezimena. Kasnije su stigli klubovi i turniri, sve se moglo ispraviti kako god poželiš.

1999. godine izlazi Pro Evolution "Soccer". S njime stižu i klubovi po prvi put, te je i dalje najbolji nogomet u odnosu na konkurenciju.

Bilo je tada zbilja puno različitih nogometa na originalnom PlayStationu (Actua Soccer, Adidas Power Soccer, David Beckham Soccer, European Super League, Libero Grande, Namco Soccer Prime Goal Ronaldo V-Football, Sensible Soccer, This is Football, Three Lions, UEFA igre).

Mnoge od tih igara su nekoć bile popularne, a danas su zaboravljene. Za aktualne konzole i osobna računala od nogometnih simulacija jedino izlaze igre iz FIFA serijala i po novome iz eFootball PES serijala.

KRAJ PRVOG DIJELA - NASTAVAK U SLJEDEĆEM BROJU

ŽUTI TITL

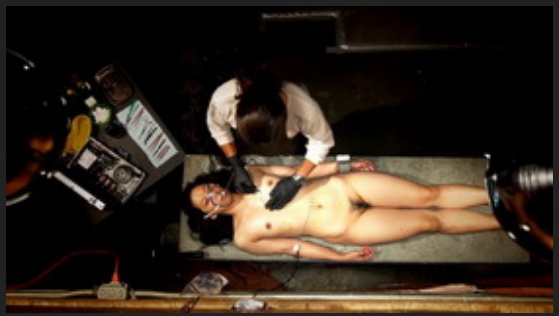
GUN WOMAN (2014)

Nemaš love, imaš osrednju ideju, ali itekako puno ljubavi prema eksploataciji i stila kojim krpaš rupe u naraciji? Nema frke – snimiš "Gun Woman" i napravio si sjajan posao, jer Kurando Mitsutake, japanski redatelj koji je svoju novu priču smjestio u Las Vegas, maksimalno iskorištava sve potencijale.

A priča je zapravo tipični revenge – sadoseksualni manijak ubija suprugu doktora, koji potom prolupa, na tržištu bijelim robljem kupuje ženu koju pretvara u stroj za ubijanje pa kreće s bizarnim planom: sakriti oružje u skalpelom izrezbarenom tijelu svoje 'komandosice' pa je poslati ravno u osinje gnijezdo, gdje treba smaknuti nemezu prije nego iskrvari iz svojih rupa.

Glavni negativac, psihopat prepun para, neskriveno je oblikovan prema Sagawi Isseiju (sve što trebate znati o njemu imate u Povratku Žutog titla), heroina je renesansna japanska ljepotica Asami (ovdje uglavnom gola, 'odjevena' samo u gan), a sve zajedno – sjajni vizualni trip u moderni grindhouse!

PLACEHOLDER



ONIMUSHA

Capcom je službeno najavio Onimushu za originalni PlayStation u travnju 1999.

Prilikom demonstracije igre u Japanu, samo jedan nivo je bio dostupan za igranje. Prikazana verzija koristila je Resident Evil 2 engine, a čak su i kontrole bile identične.

Tijekom prezentacije projekta obećano je kako će igra biti više akcijski orijentirana u odnosu na Resident Evil serijal. Japanski izlazak planiran je na zimu 1999.

Nekoliko mjeseci kasnije zavladala je tišina. Onimusha je nestala, zavio ju je mrak. Capcom se posvetio promociji nove igre s dinosaurima zvane Dino Crisis.

Vijest o otkazivanju i uskrsnuću na novom sustavu javnosti je otkrivena tijekom jesenskog Tokyo Game Showa 1999. Zanimljivo, pomalo nadobudno, originalni izlazak na PlayStationu 2 je planiran je tijekom ljeta 2000. godine.

Razvoj igre se odužio nekoliko mjeseci u odnosu na planirano. Finalna verzija je izašla početkom 2001. godine (Japan, Sjeverna Amerika), a europski izlazak dogodio se početkom srpnja.

Prema javno dostupnom kratkom gameplay videu, vidljivo je kako je PlayStation verzija (navodno dovršena 50 %) identična finalnoj igri na PlayStationu 2.

Za razliku od nikad izdanih Resident Evil igara čije mastere aktivno diljem svijeta traži veliki broj ljudi, za PlayStation verzijom Onimushe nikada nije pokrenuta potraga. Preostaje samo nada da će se u bliskoj budućnosti iz vedra neba pojaviti igriva verzija. Do tada, igrači mogu uživati u remasteru za PlayStation 4.

FELJTON

MOJE NEOČEKIVANO PLAYSTATION PUTOVANJE

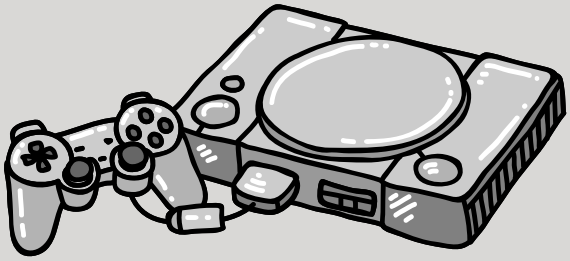
Zašto neočekivano putovanje, pitate se? Ni sam nisam siguran koji je odgovor. Jednostavno, to je prvo što mi je palo na pamet da bude naslov moje PlayStation priče.

Ovo je priča o počecima igranja na PlayStationu u Hrvatskoj, slučajnom susretu sa sivom konzolom i na kraju nabavkom iste. Ono što je započelo sasvim slučajno davne 1995. godine, i dalje traje. PlayStation 5 je prednaručen, i preuzet na dan izlaska.

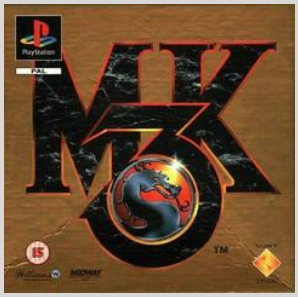
No dobro, krenimo mi gdje je sve počelo - u zemlji izlazećeg sunca (Japan) pa sve do Rijeke, moga voljenoga grada gdje je od 1980-tih gaming uvijek bio jak. Igralo se tada na raznim konzolama i arkadnim automatima, ZX Spectrumu, Commodoru 64, Amigi itd.

Za sve mlađe čitatelje, evo malog sata povijesti. PlayStation je u prodaju stigao 3. 12. 1994. (Japan), a krajem 1995. je dostupan u Sjevernoj Americi (9. 9. 1995.) i Europi (29. 9. 1995.).

Prvi indirektni susret s PlayStationom sam imao krajem 1995. godine. Jedan kišni dan krenuo sam s frendom do Hobbita (trgovina gdje sam znao kupovati igre za Segu i Nintendo). Vlasnik trgovine imao je dosta raznih prospekata i plata o igrama, među kojima je bilo i materijala za meni tada nepoznati sustav zvani PlayStation. Uzeli smo nekoliko tih prospekata.



Sjećam se kako je u najavi PlayStation konzole bilo raznih dodataka i igara, kao što su Mortal Kombat 3, Rayman, The Raiden Project, NBA Jam. Tada smo u kvartu svi igrali Sega Mega Drive konzolu i mjenjali igre za nju.



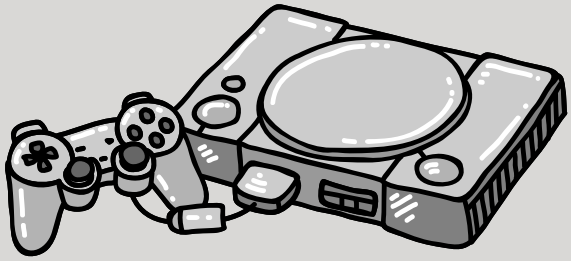
Na zimskim praznicima otišao sam kod stare u Švabiju. Tamo sam uz PlayStation u nekom dućanu vidio razna čudesa od ostalih konzola (3DO, Jaguar i Saturn), nedostupna u Hrvatskoj. PlayStation je tada koštao 800 njemačkih maraka! Srećom, zbog konkurencije u obliku Sega Saturn konzole koja je bila dosta jeftinija, cijena mu je brzo padala.

I prođe 1995., stigne 1996.

Upisao sam srednju školu. U to vrijeme je u kvart stigla igraona par ulica ispod mene, točno u ulicu Ciottina blizu Kapucinske crkve. Sjećam se kako mi je frend rekao „Bit ćemo dole u igraoni, moraš doći i vidjet to čudo od konzole!

Mislim da je sat vremena igranja bilo 10 kuna, a mi smo jako puno vremena visili dole. Čak iako nisi igrao, bar si gledao te sve 3D igre i divio se prekrasnoj grafici. Nakon 2D igara na Segi, Nintendu, Commodoru 64 i Amigi, ovo je bila razlika dan i noć – neki potpuno novi gaming svijet.

Igraona je bila zanimljivo uređena. Primjerice bilo je par konzola spojenih sa monitorima i neke su bile spojene čak i u linku gdje smo igrali F1 (prvu formulu od Psygnosisa) jedan protiv drugog, svatko na svojem Playstationu. Za taj luksuz bile su potrebne dva primjerka iste igre.



F1 (1996) i službeni link kabel

Od ostalih igara koje se sjećam bilo je svega: Twisted Metal, Alien Trilogy, Road Rash, Resident Evil. Čim sam u Resident Evilu ugledao prvu animaciju zombija, zaljubio se u taj naslov! Fan sam serijala od početaka.

Igraona je bila krcata raznim igrama - WWF Wrestlemania: The Arcade Game, Lomax, Crazy Ivan, Johnny Bazookatone i mnoge druge aktualne igre su se tada igrale svakodnevno.

KRAJ PRVOG DIJELA FELJTONA

Autor Goran Mrle Drenški je Riječanin koji videoigre igra od 1980-tih godina. Igrao se na ZX Spectrumu pa sve od 8-bitnih i 16-bitnih konzola nadalje. Danas je vlasnik next gen konzola.

U sljedećem broju PRESS X-a ispričat će nastavak priče o druženju s originalnim PlayStationom.

Kao dijete čitao/la si PSX ?

Sanjao/la si da jednog dana postaneš suradnik časopisa za videoigre?

Sada je prilika!

Pridruži se PRESS X teamu

Prijavu uz kratki životopis pošalji na psx5hr@gmail.com

Možda baš ti postaneš suradnik!

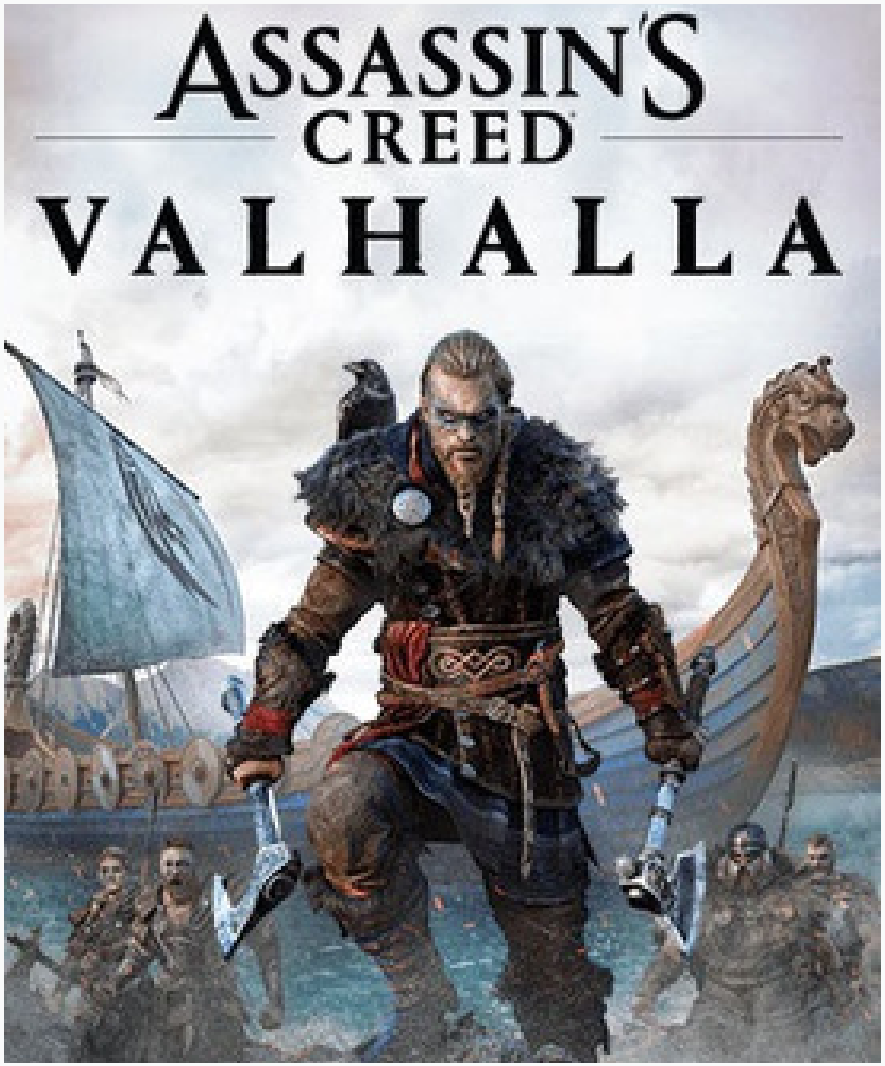
5 najiščekivanijih PlayStation igara u 2021. godini

- Gran Turismo 7
- God of War: Ragnarok
- Hogwarts Legacy
- Horizon Forbidden West
- Resident Evil Village

prema izboru članova neslužbene PlayStation 5 (Hrvatska) Facebook grupe

5 najboljih PlayStation igara izdanih u 2020. godini

- Assassin's Creed Valhalla
- The Last of Us Part II
- Ghost of Tsushima
- Cyberpunk 2077
- Crash Bandicoot 4: It's About Time



prema izboru članova neslužbene PlayStation 5 (Hrvatska) Facebook grupe